IMAGEN CABECERA:

8 proyectos tecnológicos se presentaron en Jornada Académica Virtualízate

Este miércoles 19 de octubre, en el Centro de Convenciones UTPL [1], se realizó la Jornada Académica Virtualízate, con el Club de Realidad Virtual, en el que estudiantes de varias carreras presentaron los proyectos desarrollados durante el ciclo académico.

Los participantes pudieron conocer de cerca los proyectos

La Jornada que se desarrolló por primera vez, de forma presencial y virtual, con la participación de estudiantes de las carreras de Ciencias de la Computación [2], Tecnologías de la Información [3] y Artes Escénicas [4], de las modalidades presencial y a distancia de la UTPL [1], **tuvo como principal objetivo mostrar las soluciones tecnológicas realizadas con tecnologías emergentes, dentro del Club de Realidad Virtual.**

Cristina Díaz de la Cruz, directora General de Misiones Universitarias [5]

Cristina Díaz de la Cruz, directora General de Misiones Universitarias [5], **señaló que el Club de Realidad Virtual ha tenido una proyección enorme por la calidad de proyectos que ha entregado.** Los estudiantes de todas las carreras pueden participar en este grupo conformado por docentes, tutores que bajo la tutela del Laboratorio de Realidades Extendidas (XRLab) [6] trabajan en iniciativas de: modelado 3D, videojuegos, mundos virtuales, recorridos, laboratorios y exposiciones en línea.

Estudiantes y expositores de los proyectos tecnológicos

Durante la exposición, se presentaron 8 proyectos en distintas especialidades y aplicaciones. Uno de ellos es el videojuego “Museo amantes de Sumpa” (MAS), aplicativo que busca educar y entretener a través de una misma herramienta. José Romero, estudiante de la UTPL [1] y cocreador del videojuego, mencionó que **uno de los objetivos del aplicativo es promover el aprendizaje interactivo basado en juegos, a través de dispositivos tecnológicos, fortaleciendo así el proceso de enseñanza y aprendizaje de las culturas aborígenes de la costa ecuatoriana**.

> Diego Naranjo, estudiante de Tecnologías de la Información de la Modalidad Abierta y a Distancia [3], contó su experiencia trabajando con Unity una aplicación que le permitió desarrollar el juego de familiarización de figuras geométricas con el Jaguar UTPL [1] para estudiantes de educación general básica. Indicó que, para crear el juego primero tuvo que aprender a usar Unity, **luego realizar el diseño gráfico de las escenas, para finalmente hacer la animación en 2- 3D y lograr que el participante pueda interactuar.**

Al finalizar la jornada, **los participantes recibieron un certificado y pudieron conocer las iniciativas por los stands de exposición** instalados en el Centro de Convenciones.

Dato

El Club de Realidad Virtual UTPL [7] fue creado en el 2019 **con el objetivo de impulsar el desarrollo de las aplicaciones de realidades extendidas para promover su uso en procesos de enseñanza y aprendizaje, potenciando así la creación de comunidades de desarrolladores locales.**

Uno de los proyectos presentados es el Simulador Laboratorio de Química

Idioma Español
Categorías:
Investigación [8]
Misiones Universitarias [9]
Recursos tecnológicos [10]
Contenido destacado:

Etiquetas:
eventos utpl [11]
Club de realidad virtual [12]
realidades extendidas [13]
XR Lab [14]
videojuegos [15]
eventos utpl [11]
Club de realidad virtual [12]

Source URL: https://noticias.utpl.edu.ec/8-proyectos-tecnologicos-se-presentaron-en-jornada-academica-virtualizate

Links
[1] http://utpl.edu.ec
[2] https://www.utpl.edu.ec/carreras/computacion
[3] https://www.utpl.edu.ec/carreras/ingenieriati
[4] https://www.utpl.edu.ec/carreras/artesescenicas
[5] https://investigacion.utpl.edu.ec/es/cdiaz
[6] https://noticias.utpl.edu.ec/utpl-inaugura-laboratorios-de-innovacion-e-investigacion-academica
[7] https://virtualrealityday.utpl.edu.ec/
[8] https://noticias.utpl.edu.ec/taxonomy/term/5
[9] https://noticias.utpl.edu.ec/categorias/misiones-universitarias
[10] https://noticias.utpl.edu.ec/recursos
[11] https://noticias.utpl.edu.ec/etiquetas/eventos-utpl
[12] https://noticias.utpl.edu.ec/etiquetas/club-de-realidad-virtual-0
[13] https://noticias.utpl.edu.ec/etiquetas/realidades-extendidas
[14] https://noticias.utpl.edu.ec/etiquetas/xr-lab
[15] https://noticias.utpl.edu.ec/etiquetas/videojuegos